WWW.GAMEVN.COM

GAMEVN

07-2008-11

WWW.GAMEVN.COM

GAME PC - GAME CONSOLE - GAME MOBILE - THIẾT BỊ GAME

RESIDENT EVIL 5

Sau sự kiện ở Raccoon City, rời khỏi S.T.A.R.S nhưng vẫn nung nấu ý định truy tìm tung tích của T-virus. Chris đã đến một ngôi làng ở bức thuộc Châu Phi hoang dã...

S.T.A.L.K.E.R: CLEARSKY

"What awaits you, S.T.A.L.K.E.R, in the Zone that changed?"

TUROK

Trong lúc tìm kiếm đồng đội và thực hiện nhiệm vụ, Turok phát hiện nơi này còn tồn tại một loài sinh vật khác đáng sợ hơn bao giờ hết - khủng long.

KIẾN TRÚC TRONG GAME

Từ hiện thực tới trong game.

TẠP CHÍ ĐIỆN TỬ GAMEVN

07 - 2008 11

all about games

mục lục 02

PREVIEW

Socom: Confrontation 04
Dead Island 06
Rage 08
Left 4 Dead 10
Too Human 12
007: Quantum of Solace 14
S.T.A.L.K.E.R: Clearsky 16
Resident Evil 5 22

REVIEW

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 26
Turok 32

GAME KỶ NIỆM

Freelancer 38
Sudeki 42

BÊN LỀ

Kiến trúc trong game 46

ARTWORK

52

Ban biên tập
E-mag team

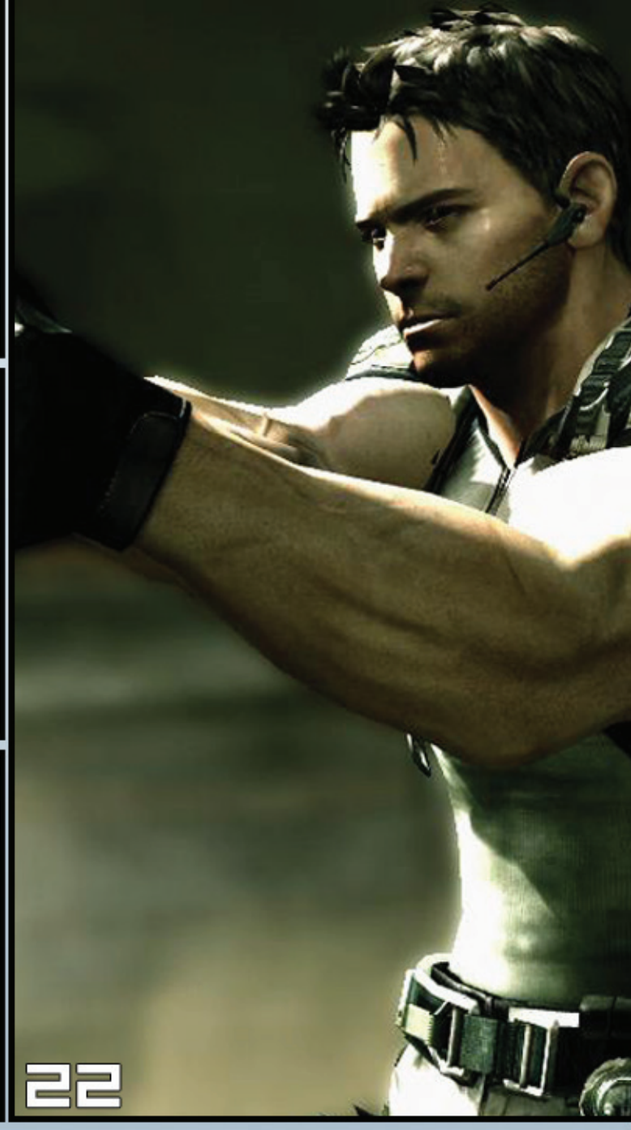
Trình bày
kiug, garchi, AASA, yugi_hiro

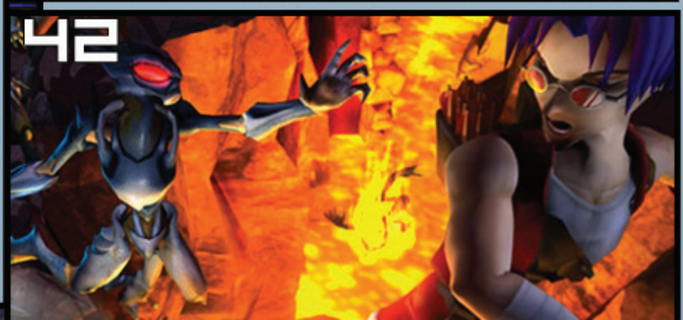
Cộng tác
VIETNAMESE GAME INTEL
GAMEVN WEB PORTAL

Phát hành
E-mag team

Thành viên viết bài
Vaan1704, Tên truy cập, AASA, Nomuras-an và một số thành viên khác.

TẤT CẢ THÀNH VIÊN VIẾT BÀI ĐỀU LÀ NICK ĐĂNG KÝ TẠI WWW.GAMEVN.COM





SOCOM U.S. NAVY SEALS CONFRONTATION

Thể loại: Bắn Súng – Chiến Thuật
Hệ máy: PS3
Phát triển: SCEA
Phát hành: Slant Six
Ngày phát hành: 16/9/2008

Thông báo về việc phần tiếp theo của dòng game bắn súng chiến thuật SOCOM đang được phát triển không khiến nhiều người ngạc nhiên. Với tên gọi Confrontation, nội dung trò chơi không còn xoay quanh đề tài khủng bố, mà thay vào đó là những cuộc chiến giữa những tay lính đánh thuê và đội biệt kích trấn áp. Người chơi sẽ gia nhập một trong những lực lượng chiến đấu từ nhiều quốc gia trên thế giới như British SAS, US Navy Seal, French RPIMa và Spanish UOE, German KSK. Mỗi đội quân sẽ có những món vũ khí riêng biệt và có thể mở ra những vũ khí khác bằng cách thu thập đủ điểm trong khi chơi. SC3 vẫn sẽ dựa trên lối chơi tác chiến quen thuộc, người chơi sẽ chỉ huy và ra lệnh cho đồng đội mình tấn công, bao vây hay yểm trợ tùy vào tình huống nhất định. Chỉ cần một quyết định sai lầm, bạn sẽ phải trả giá bằng mạng sống của đồng đội, thậm chí cả chính bạn. Điều này rất quan trọng bởi theo hãng Slant Six, AI của máy sẽ rất khôn ngoan, biết ẩn nấp hay bắn rát vị trí, là một thử thách lớn đối với người chơi. Ngoài mục chơi đơn, S:C còn hỗ trợ mục chơi mạng với hơn 32 tay súng cùng lúc qua hệ thống mạng của PS3. Nếu không có gì thay đổi SOCOM: Confrontation sẽ được phát hành vào tháng 9 năm nay.

Chiêu Anh

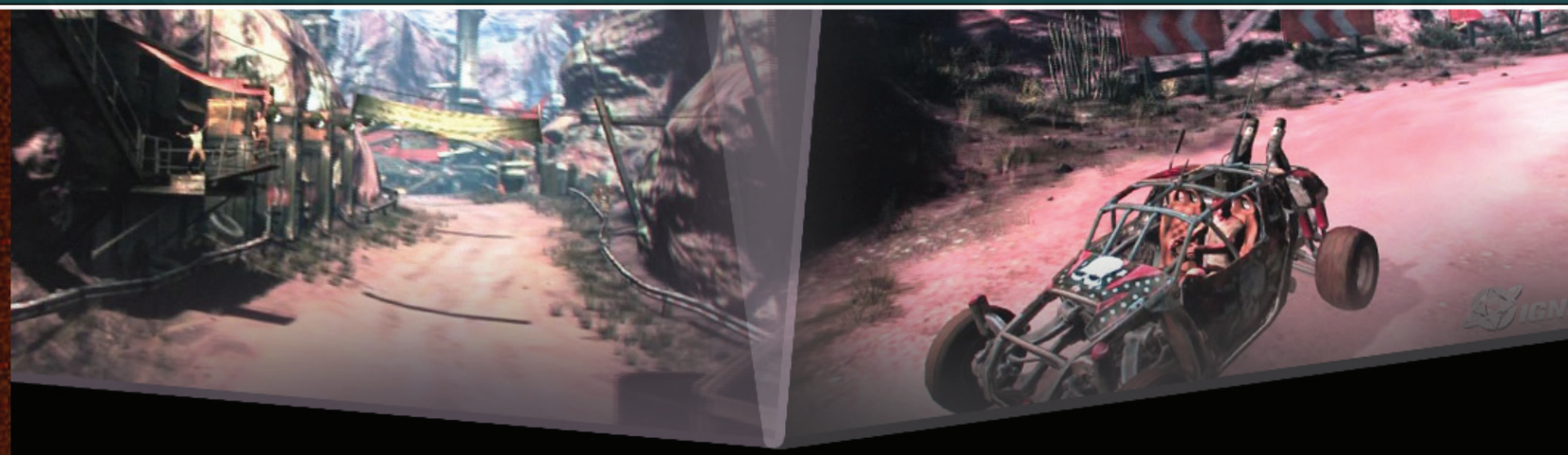
DEAD ISLAND

Thể Loại: Bắn súng
Hệ Máy: PC/Xbox360
Phát hành: Chưa xác định
Phát triển: Techland
Ngày phát hành: 2008

Hai vợ chồng bạn đáng lẽ đã có một kì nghỉ thú vị nếu như máy bay không xảy ra sự cố và rơi xuống một hòn đảo kì bí. Tỉnh dậy, bạn chỉ nhìn thấy những đống đổ nát của máy bay và phát hiện vợ mình đã mất tích. Trên đường tiến sâu vào đảo để tìm kiếm vợ, bạn nhận ra điều bất bình thường đang xảy ra với những người dân sống ở đây, họ dường như không còn là con người nữa, mà trở thành những con quái vật khát máu - zombie. Giờ đây, cuộc chiến của bạn càng trở nên nguy hiểm, khó khăn hơn lúc nào hết, tìm kiếm và sống sót thoát khỏi hòn đảo chết này. Được phát triển bởi Jupiter, hãng đã thành công với trò chơi Call of Juarez, Dead Island được xem như một trò chơi đáng chú ý vào thời điểm hiện tại. Để tồn tại trong hòn đảo chết chóc, người chơi có rất nhiều lựa chọn trong chiến đấu, trong đó cận chiến là khả năng rất quan trọng. Người chơi có thể dùng những vật dùng như rìu, móc lao hay những vật xung quanh để chống trả lũ zombie khát máu. Tất nhiên DI cũng sẽ cung cấp các vũ khí như súng nhưng số lượng đạn sẽ khiêm tốn, điều này buộc người chơi phải sử biết sử dụng một cách hợp lý vì bọn zombie rất nhanh nhẹn và hung tợn. Sử dụng engine Chrome nên hình ảnh trong DI sẽ được thể hiện rất ấn tượng về độ sắc nét của các vật thể, tiêu biểu là những zombie với dáng vẻ ghê rợn, đáng sợ hay cảnh bãi biển trong veo. Ngoài ra, DI còn cho phép người khả năng tương tác với hầu hết các vật dụng trong game như bàn ghế v.v. Hiện DI vẫn chưa có ấn định ngày phát hành.

Chiêu Anh

Thể loại: Hành động
Hệ máy: PC/PS3/Xbox360
Phát triển: id Software
Phát hành: id Software
Ngày phát hành: TBA



Khi được ra mắt lần đầu tiên tại Quake-Con 2007, Rage đã gây nhiều sự tò mò của các fan hâm bộ bởi nội dung cùng cách chơi của game. Mặc dù vẫn chưa được công bố chính thức nội dung, nhưng khi trả lời phỏng vấn Id Software cho biết bối cảnh trong Rage diễn ra tại một tương lai gần khi Trái Đất vừa trải qua một thảm họa từ một sao chổi và nên văn minh của loài người gần như đã bị quét sạch. Trên Trái Đất, các cuộc chiến tranh giành đất đai, tài nguyên giữa các bộ tộc khác nhau diễn ra liên miên. Khác với các tựa game trước đây của Id Software, Rage sở hữu một môi trường mở cộng với việc bạn có thể di chuyển giữa các khu vực bằng nhiều loại phương tiện khác nhau. Bên cạnh những màn bắn nhau cổ điển, game còn thử thách bạn bởi các câu đố khá rắc rối cùng với những màn đua xe hoàn toàn mới mẻ. Phần hình ảnh của Rage được hỗ trợ từ sức mạnh từ engine mới nhất của Id Software, id Tech 5, nên người chơi sẽ được thưởng thức những khung cảnh hùng vĩ của sa mạc nóng bỏng cùng với sự chân thật đến từ các biểu hiện của nhân vật. Hiện tại, Rage vẫn chưa có lịch phát hành chính thức.

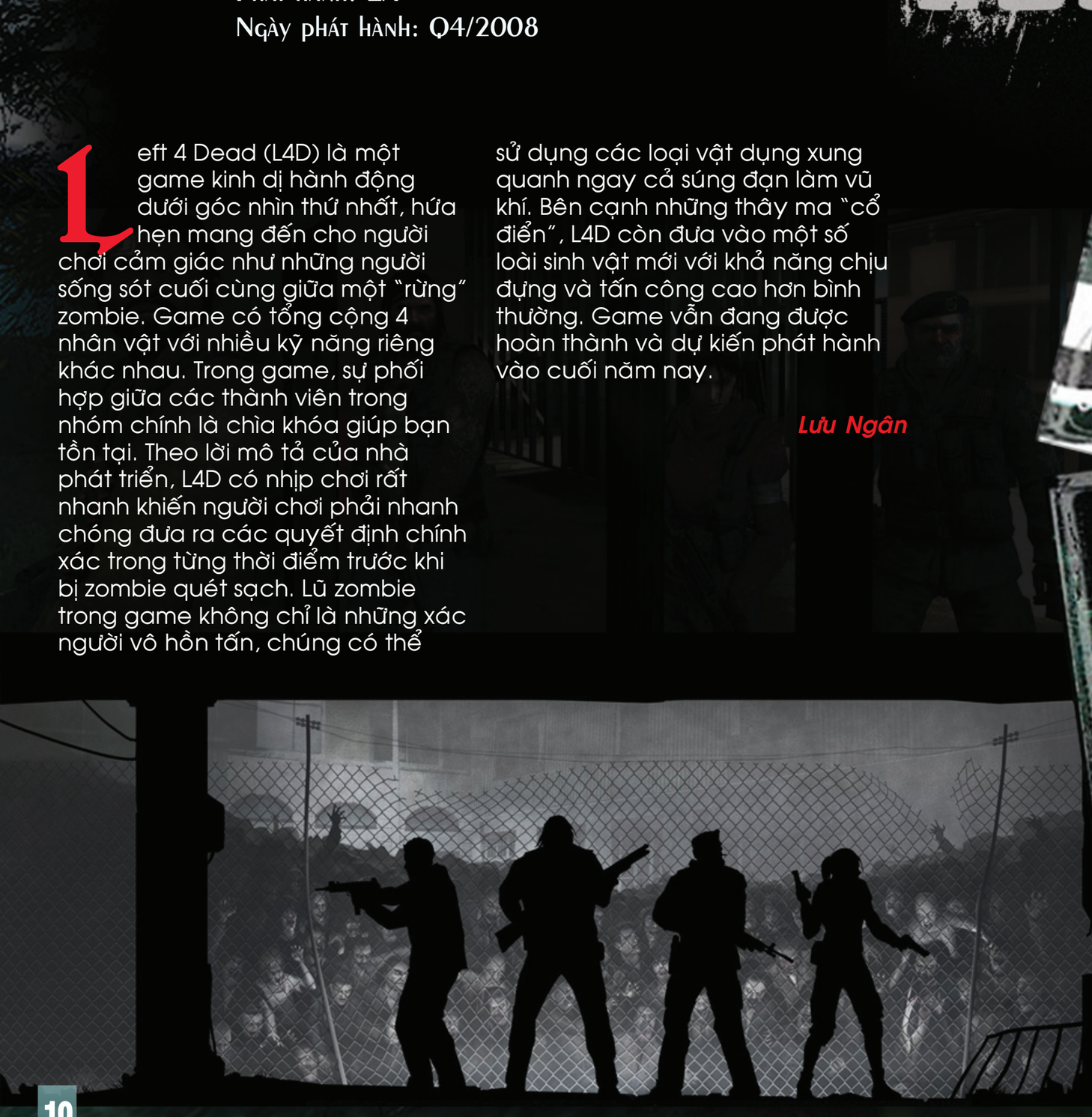
Lưu Ngân

LEFT 4 DEAD

Thể loại: Hành động
Hệ máy: PC/ Xbox360
Phát triển: Turtle Rock Studios
Phát hành: EA
Ngày phát hành: Q4/2008

Left 4 Dead (L4D) là một game kinh dị hành động dưới góc nhìn thứ nhất, hứa hẹn mang đến cho người chơi cảm giác như những người sống sót cuối cùng giữa một "rừng" zombie. Game có tổng cộng 4 nhân vật với nhiều kỹ năng riêng khác nhau. Trong game, sự phối hợp giữa các thành viên trong nhóm chính là chìa khóa giúp bạn tồn tại. Theo lời mô tả của nhà phát triển, L4D có nhịp chơi rất nhanh khiến người chơi phải nhanh chóng đưa ra các quyết định chính xác trong từng thời điểm trước khi bị zombie quét sạch. Lũ zombie trong game không chỉ là những xác người vô hồn tấn, chúng có thể sử dụng các loại vật dụng xung quanh ngay cả súng đạn làm vũ khí. Bên cạnh những thây ma "cổ điển", L4D còn đưa vào một số loài sinh vật mới với khả năng chịu đựng và tấn công cao hơn bình thường. Game vẫn đang được hoàn thành và dự kiến phát hành vào cuối năm nay.

Lưu Ngân



TOO HUMAN

Thể loại: Nhập vai
Hệ máy: Xbox 360
Phát triển: Sillicon Knights
Phát hành: Microsoft Game Studios
Ngày phát hành: 19/8/2008

Là sự kết hợp giữa hành động tiết tấu nhanh của Devil May Cry và phong cách hack'n'slash "chặt chém" của Diablo, Too Human là tựa game RPG tiếp theo dành cho hệ máy Xbox 360 của Microsoft Game Studios với sự sản xuất của Sillicon Knights (Blood Omen, MGS Twin Snakes). Nội dung xung quanh thần thoại Norse cổ với sự tranh chấp giữa những vị thần Odin, Loki, Thor, Baldur... Kết hợp với nội dung dựa trên cổ tích khá đặc sắc là yếu tố giả tưởng với những công nghệ hiện đại. Vẫn giữ những truyền thống của thể loại nhập vai, với các bảng kỹ năng, phép thuật, các chỉ số cùng với các vũ khí trang bị phong phú. Thêm vào đó là lối hành động mang tính điên cuồng của game đúng chất "chặt chém" nhưng phong khoáng hơn. Ngoài ra game cũng sẽ hỗ trợ chơi 2 người qua Xbox Live. Too Human sẽ ra mắt vào tháng 8 này.

Tên Truy Cập

QUANTUM OF SOLACE

Thể loại: Hành động
Hệ máy: Xbox 360, PC, PS3, DS
Phát triển: Treyarch
Phát hành: Activision
Ngày phát hành: 7/11/2008

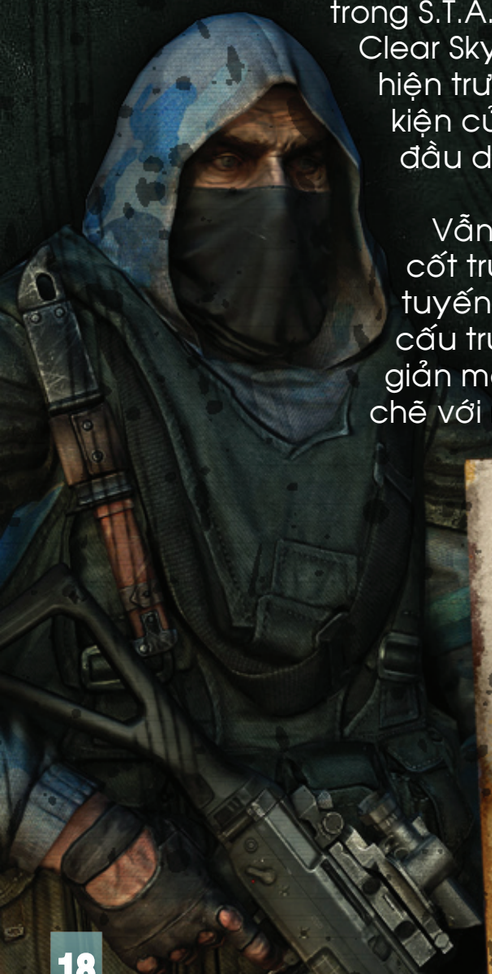
Tiếp bước sự thành công của bộ phim Casino Royale (2006), Quantum of Solace cũng đã được ấn định ngày phát hành và hứa hẹn là một phim "bom tấn" của năm. Chính vì vậy, Activision đã mạnh dạn lên kế hoạch phát triển một game "ăn theo" bộ phim. Đây sẽ là game James Bond đầu tiên được phát triển cho các hệ máy thế hệ thứ 7. Và cũng theo như nhà phát triển, hạt nhân trong lối chơi của Quantum of Solace là hành động theo góc nhìn người thứ nhất kết hợp với góc nhìn người thứ ba trong một số "quick-time event" (khá giống Fahrenheit và Shenmue). Được biết, Quantum of Solace được tới 4 hãng phát triển (Treyarch, Eurocom, Beenox và Vicarious Visions) cho từng hệ máy, và game cũng sử dụng engine của Call of Duty 4. Lịch phát hành của game sẽ trùng với lịch phát hành của bộ phim cùng tên trong tháng 10-11.

Tên Truy Cập

Thể loại: Hành động/Nhập vai
Hệ máy: PC
Phát triển: GSC Game World
Phát hành: Koch Media
Ngày phát hành: 29/8/2008

"What awaits you, S.T.A.L.K.E.R, in the Zone that changed?" - "Cái gì sẽ chờ đợi bạn, kẻ lang thang, ở một nơi đã đổi thay?"

Khoảng thời gian hơn một năm kể từ khi S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl được phát hành từ tháng 3 năm ngoái là một khoảng thời gian vừa đủ để CSC Game World - nhà phát triển game - có thể tiếp thu được những thiếu sót từ phiên bản đầu vốn xuất hiện khá muộn màng sau hàng loạt những chậm trễ, đồng thời cũng đủ để họ cân nhắc cho một phiên bản mở rộng riêng biệt (stand-alone) tiếp theo. Không hoàn toàn là nối tiếp phiên bản trước, sự kiện chính trong S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky sẽ xuất hiện trước khi sự kiện của phần đầu diễn ra.



Vẫn là một cốt truyện phi tuyến tính có cấu trúc đơn giản mà chặt chẽ với những câu hỏi được đặt ra cho chính bản thân nhân vật. Clear Sky cho phép người chơi vào vai một lính đánh thuê với mật danh là Scar. Mục đích không hơn không kém dành cho những kẻ tưởng chừng "ngu xuẩn vì tiền" này - tiêu diệt Strelok, một nhân vật quan trọng mà chắc hẳn ai đã từng chơi qua phiên bản đầu có thể nhận ra. Qua những chi tiết về cốt truyện hé lộ từ nhà sản xuất trên các tờ báo game điện tử, khoảng thời điểm mà Clear Sky sẽ diễn ra trước Shadow of Chernobyl, tức là trước khi Strelok bị trục xuất khỏi Nuclear Power Plant. Nhìn chung, nhà phát triển đã rất khôn khéo lồng ghép và xử lý triệt để những cái kết mù mờ từ phiên bản trước.

Bối cảnh

Tất nhiên, bối cảnh của game vẫn là The Zone, được mô phỏng từ vùng đất chết Chernobyl ngoài đời thực. Trong Clear Sky, sẽ có tới 50% là những khu vực mới, còn lại 50% là những khu vực đã xuất hiện tại phiên bản trước trong thời điểm diễn ra sự kiện trong Clear Sky. Ngoài ra cũng có một số khu vực được loại bỏ để phù hợp với thời gian trong game. Chernobyl Nuclear Power Plant, Agroprom Research Institute, và Red Forest là những cái tên được giữ nguyên từ phiên bản đầu. Ngoài ra trong bản E3 demo được leak ra ngoài vào tháng 5 vừa rồi, cho phép người chơi tham gia một khu vực mới khá rộng lớn - Marsh. Nếu như vậy có lẽ diện tích The Zone ở Clear Sky sẽ rộng hơn rất nhiều so với Shadow of Chernobyl. Và cũng có khá nhiều bất ngờ hứa hẹn với các anomaly mới với mật đồ dày đặc và nguy hiểm hơn.

Kẻ địch & AI

Qua Shadow of Chernobyl, game gặp phải một số bug (lỗi) vụn vặt về AI, tuy không ảnh hưởng lớn tới lối chơi và nội dung xuyên suốt nhưng cũng gây ra khó nhiều bực dọc cho người chơi. Lần này, một trong những nét mới là cho phép NPC có thể ném lựu đạn, đồng thời AI của chúng cũng được nâng cao. Sẽ không còn những kẻ địch đi theo nhóm ỷ vào số đông nhưng rời rạc và lẻ tẻ. Trong Clear Sky, đối phương được trang bị vũ khí "tới tận răng", đồng thời chúng cũng rất bài bản trong chiến thuật, tận dụng địa thế và số lượng để gây khó khăn không ít cho người chơi. Người chơi cũng sẽ có cơ hội gặp những quái vật đột biến (mutant) mới như trong bản E3 demo vừa rồi đã giới thiệu một loại mutant mới - Marsh Bloodsucker, có thể tàng hình và ném con mồi lên cao trước khi ăn thịt. Ngoài ra A-Life System

được cải tiến cũng cho phép người chơi có nhiều cách hành động trong một tình huống, ví dụ thay vì tấn công trực diện, người chơi có thể đợi đến đêm khi những tên NPC bắt đầu đi ngủ và lặng lẽ thực hiện công việc của mình.

Phe phái

Có tới 9 phe phái (faction) để người chơi có thể gia nhập, hơn rất nhiều so với phiên bản trước. Bao gồm cả Duty, Freedom và Loner - ba phe phái cơ bản trong phiên bản đầu, và thậm chí là cả những phe đối lập trong phiên bản đầu như Bandit, Military (quân đội), Mercenaries (lính đánh thuê). Ngoài ra cũng có thêm hai phe phái mới là Scientist và Clear Sky - một tổ chức với mục đích đẩy lùi sự bành trường của The Zone và mang lại hoà bình bằng những nghiên cứu khoa học mới. Một điểm thú vị đó là khi tham gia vào một phe bất kỳ, có thể thực hiện những nhiệm vụ phe phái của từng phe, ví dụ như chiếm đoạt các căn cứ, cứ điểm, nhà máy của lực lượng đối địch để lấy những điểm thu phục (capture point). Và mỗi người chơi đều có một nhóm của riêng mình, những đồng đội này sẽ giúp bạn thực hiện các nhiệm vụ, đồng thời qua việc kiếm điểm thu phục nhằm tăng cường trang bị cho nhóm.

Nâng cấp vũ khí

Một điểm mới mẻ là người chơi sẽ không phải sử dụng những vũ khí và áo giáp "dùng một lần rồi bỏ" với chế độ sửa chữa. Hơn thế nữa, một hệ thống nâng cấp vũ khí khá thú vị cũng sẽ xuất hiện trong phiên bản lần này. Trước đây Pariah - một game FPS không mấy tên tuổi cũng nổi bật nhờ hệ thống nâng cấp vũ khí khá đa dạng và phong phú. Qua một số nhiệm vụ nhất định, người chơi có thể nâng cấp những tính năng mới cho vũ khí của mình. Chắc hẳn cảm giác cầm trên tay một khẩu sung được nâng cấp đầy đủ có thể sửa chữa sẽ thích thú hơn so với sử dụng một khẩu súng luôn trong tình trạng sẵn sàng để thay thế.

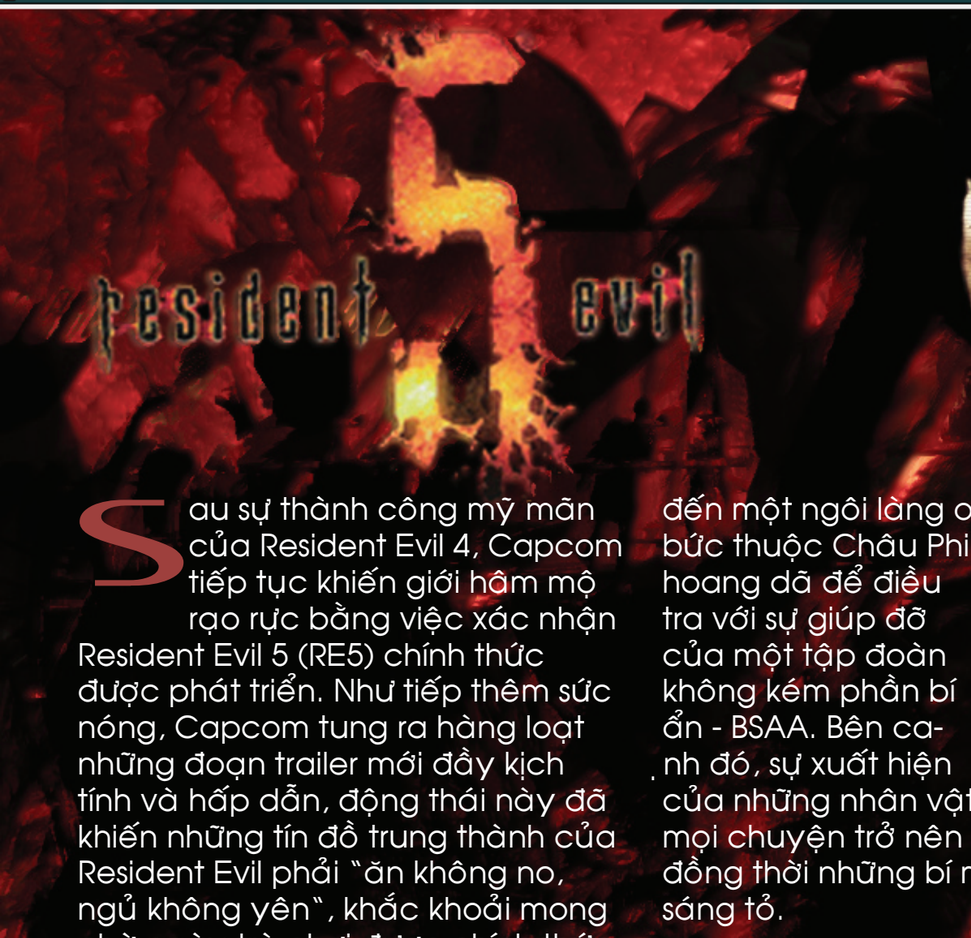
Đồ họa

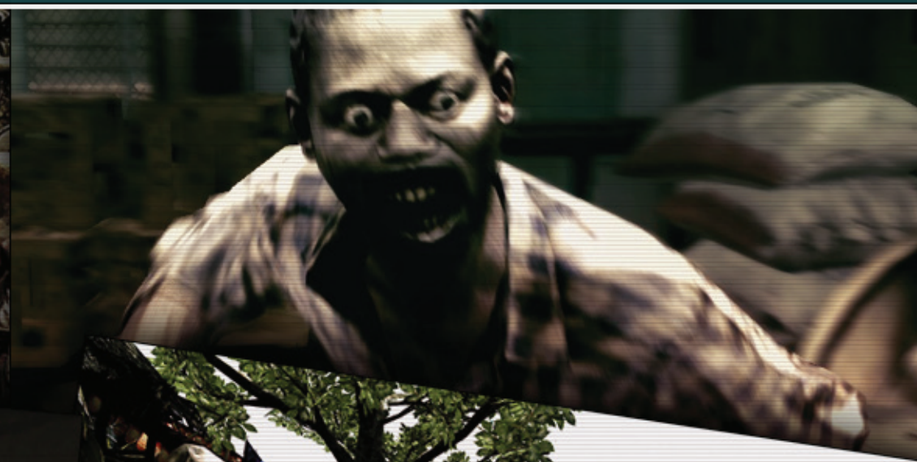
Vẫn sử dụng engine X-ray được hiệu chỉnh và nâng cấp lên 1.5, hỗ trợ cả DX9 và DX10, thậm chí cả DX8, mang lại những chuyển động thực tế, ánh sáng thực sinh động cùng nhiều hiệu ứng môi trường và thời tiết. Vũ khí cũng được nhà phát triển ưu ái khi những vũ khí trong game sẽ được thiết kế thật hơn. Với một bối cảnh rộng lớn, CSG Game World đã rất tài tình khi mô phỏng một vùng đất chết hoang tàn mang màu sắc u tối ảm đạm, tạo nên được cái không khí buồn tẻ và huyền bí cho game.

Phải đến tháng 8 này, Clear Sky mới chính thức ra mắt người chơi. So với phiên bản trước vẫn nhiều lần hoãn lại ngày phát hành, người ta có thể hy vọng Clear Sky sẽ trở thành một game đáng chào đón trong quý 3 năm nay.

Tên truy cập

resident evil 5

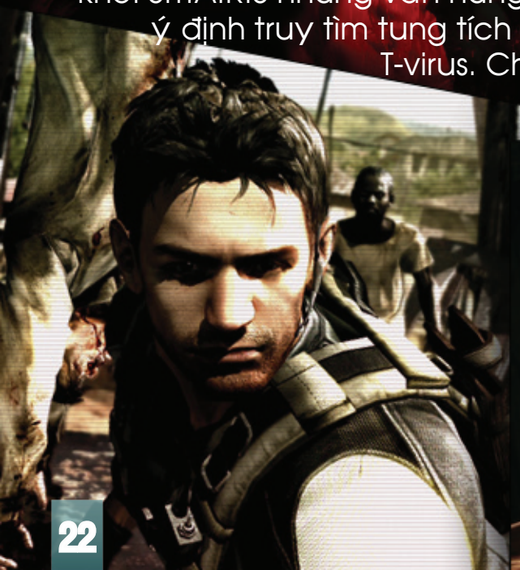


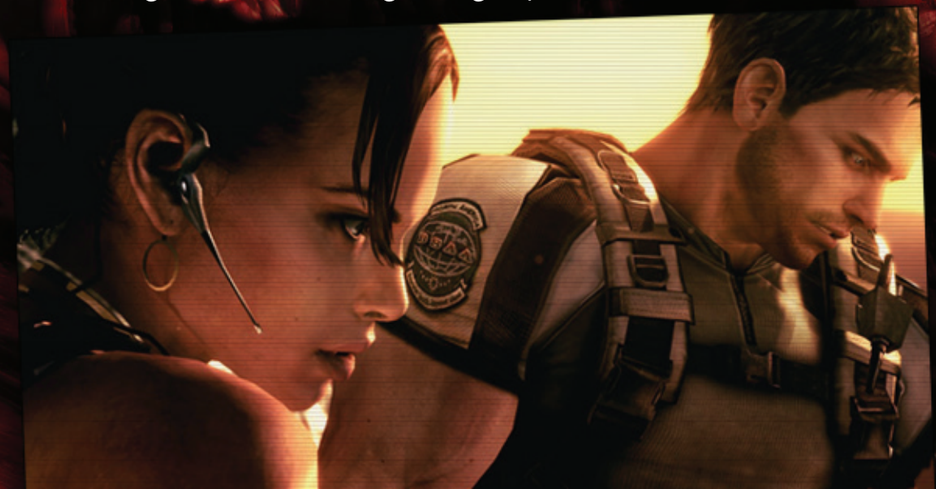


Sau sự thành công mỹ mãn của Resident Evil 4, Capcom tiếp tục khiến giới hâm mộ rạo rực bằng việc xác nhận Resident Evil 5 (RE5) chính thức được phát triển. Như tiếp thêm sức nóng, Capcom tung ra hàng loạt những đoạn trailer mới đầy kịch tính và hấp dẫn, động thái này đã khiến những tín đồ trung thành của Resident Evil phải "ăn không no, ngủ không yên", khắc khoải mong chờ ngày trò chơi được chính thức phát hành. Tạm quên đi chàng Leon điển trai, người chơi sẽ gặp lại một nhân vật không kém phần quen thuộc - Chris Redfield - thành viên biệt đội S.T.A.R.S ngày trước. Sau sự kiện ở Raccoon City, rời khỏi S.T.A.R.S nhưng vẫn nung nấu ý định truy tìm tung tích của T-virus. Chris đã đến một ngôi làng oi bức thuộc Châu Phi hoang dã để điều tra với sự giúp đỡ của một tập đoàn không kém phần bí ẩn - BSAA. Bên cạnh đó, sự xuất hiện của những nhân vật mới khiến mọi chuyện trở nên rối rắm, nhưng đồng thời những bí mật dần được sáng tỏ.

RE5 tiếp tục phát huy góc nhìn qua vai như ở phần trước với những thêm thắt mới. Một nâng cấp đáng chú ý trong trò chơi là những kẻ địch nửa người nửa quỷ đầy hung tợn sẽ xuất hiện với số lượng đông hơn, ranh ma và tất nhiên hung bạo hơn. Không hề xuất hiện dưới hai mươi tên trong một cảnh, chúng còn biết phối hợp chiến đấu chặt chẽ như một tên giữ chặt nhân vật để các tên khác tấn công. Vũ khí của chúng là công cụ lao động hàng ngày như cuốc, rìu, lưỡi hái,... hay những cái bẫy chết người và cái miệng đầy quái dị. Người chơi sẽ rất vất vả khi đối phó với lũ chó rất nhanh nhẹn và dữ tợn, đàn bướm quỷ dễ dàng rỉa nát địch thủ với tốc độ cực cao. Capcom vẫn còn "ém nhẹm" thông tin về những con trùm trong trò chơi, nhưng cũng bật mí một vài mini-boss như một tên quái vật sử dụng búa tạ và một tên khổng lồ sử dụng cây rìu lớn thể hiện sự tàn khốc. Hứa hẹn Capcom sẽ nâng chất kinh dị trong RE5 lên một tầm cao mới.

Vẫn sử dụng những vũ khí quen thuộc như súng lục, shotgun, súng máy... và tất nhiên là cả con dao găm cực kì hữu dụng. Người chơi cần phải biết sử dụng các món vũ khí hợp lý để đạt





hiệu quả cao cũng như tiết kiệm đạn dược, ngoài ra còn phải tận dụng những yếu tố khác trong môi trường để giải quyết nhanh gọn kẻ địch. Chris cũng có thể dễ dàng quật ngã nhiều đối thủ cùng lúc tạo khoảng trống để thoát mỗi khi bị bao vây. Một điều tất yếu, bên cạnh chàng nhân vật chính của chúng ta luôn có sự hiện diện của một đóa hồng gai yêu kiều, và lần này Capcom đem đến một người đẹp gốc Phi với vẻ đẹp quyến rũ và mạnh mẽ với tài nghệ bắn súng không thua kém Ada ngày trước. Trong một vài màn chơi người chơi sẽ điều khiển kiều nữ này chiến đấu với kẻ địch.

Với nền tảng sức mạnh của PS3 và Xbox 360, RE5 sẽ biến thành một bữa tiệc đồ họa cực kì "ngon" mắt và ấn tượng. Qua những trailer đầu tiên, Capcom đã khiến người xem trầm trồ trước đồ họa vượt trội với những hiệu ứng được phô diễn một cách tuyệt vời. Trò chơi sử dụng gam màu vàng - đen để khắc họa một khung cảnh châu Phi oi bức và chết chóc đáng sợ. Ngoại cảnh được chăm chút kĩ lưỡng góp phần tô điểm cho chất kinh dị của trò chơi. Hay các nhân vật được thiết kế chi tiết, điển hình là nhân vật chính hay lũ quái vật kinh tởm được xây dựng bằng công nghệ đồ họa tiên tiến, lột tả được tính cách và bản chất qua từng cử chỉ và ngoại hình. Với số lượng kẻ thù đông đảo và chi tiết trong các cảnh chơi nhưng game sẽ không có hiện tượng giảm khung hình. Hiệu ứng vật lí của trò chơi cũng được cải tiến mạnh mẽ so với người tiền nhiệm, hoành tráng và rất sống động, góp phần đưa RE5 hứa hẹn thành một trò chơi xuất sắc về nhiều mặt.

Dù thời điểm phát hành trò chơi vẫn chưa được xác định rõ ràng, nhưng Resident Evil 5 đã như một ngọn lửa hâm nóng cả thế giới và được đánh giá là một trong những trò chơi "bom tấn" trong thời gian sắp tới. Hi vọng khi ra mắt, trò chơi sẽ là một siêu phẩm đúng nghĩa để không phụ lòng mong chờ bởi những tín đồ trung thành của mình, cũng như tiếp tục góp phần bồi đắp nên tên tuổi của dòng Resident Evil huyền thoại.

Vaan1704

Thể loại: Hành động
Hệ máy: PS3/Xbox360
Phát triển: Capcom
Phát hành: Capcom
Ngày phát hành: 2009

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS 2

Thể loại: Hành động
Hệ máy: PC/PS3/Xbox360
Phát triển: Ubisoft Montreal
Phát hành: Ubisoft
Ngày phát hành: 18/3/2008

Tưởng chừng như thành phố hào hoa Las Vegas đã thoát khỏi nạn khủng bố sau cái kết của phiên bản đầu, nhưng hàng loạt vụ khủng bố lại tiếp tục xảy ra. Logan cùng với lực lượng Rainbow Six lại được cử đến khu vực nóng bỏng này. Nhưng không ngờ, mọi hành động của họ đều bị bọn khủng bố đoán trước. Sự nghi ngờ về kẻ phản bội trong tổ chức lại được đặt ra. Ai là kẻ đứng đằng sau giật dây? Liệu Logan và đồng đội có thể hoàn thành công việc của mình? Rainbow Six Vegas 2 (R6V2) sẽ có câu trả lời cho tất cả mọi chuyện.

Điều đáng chú ý đầu tiên là R6V2 cho phép người chơi tạo ra một nhân vật chỉ huy cho riêng mình thay vì cố định như trước. Bạn có thể chọn lựa từ giới tính cho tới ngoại hình theo sở thích thông qua những mẫu dựng sẵn. Một thay đổi nhỏ rất thú vị đối với các game thủ nhất là khi được điều khiển một nhân vật nữ. Trang phục cũng đa dạng nhằm bảo vệ người chơi một cách tốt nhất.

Xét một cách tổng thể cách chơi, R6V2 không khác người tiền nhiệm là mấy. Trước khi đột kích vào một căn cứ hay địa điểm nào đó, người chơi có thể quan sát những diễn biến bên trong bằng cách sử dụng thiết bị "cable camera" nhìn qua cửa. Sau đó ra lệnh cho đồng đội thực hiện những mệnh lệnh tấn công bất ngờ, tuỳ theo từng trường hợp sẽ có lựa chọn khác nhau. Ví dụ như có con tin thì "flash" là ưu tiên số một.

Tuy nhiên, có một chi tiết thay đổi nhỏ là bạn có thể xác định hai mục tiêu nhất định. Khi đó, đồng đội sẽ biết được đâu là đối tượng cần tiêu diệt trước tiên. Đối với những góc khuất không thể quan sát, R6V2 cung cấp chức năng radar cho phép người chơi biết được số lượng của kẻ địch. Kẻ thù vẫn là "món ăn" khó nhằn đối với các tay súng. Chúng biết ẩn nấp, bọc hậu, tập kích bất ngờ hay quăng bom vào chỗ ẩn nấp rất tài tình. Chỉ cần một chút sơ suất nhỏ thì bạn đừng hỏi tại sao mình lại phải "load" lại game. Cẩn thận không bao giờ là thừa!

Hệ thống chiến đấu vẫn được giữ nguyên với lối bắn "snap-to-cover" quen thuộc, chọn một vật che chắn an toàn, quan sát và bóp cò. Nhằm tránh gây nhàm chán, R6V2 được thêm vào ba khả năng nâng cấp khác nhau: Maskman (bắn tỉa), Assault (tấn công) và CQB (cận chiến). Mỗi khả năng sẽ được tính điểm tuỳ vào hình thức mà bạn sử dụng khi tiêu diệt đối phương như bắn chết đối phương từ xa, tấn công liên tục hay bắn với cự ly gần. Tương ứng khi đạt được số điểm cụ thể của một khả năng, game sẽ cung cấp cho người chơi những vũ khí mới. Điều này tạo cho người chơi hứng thú để mở hết những loại vũ khí trong game. Vũ khí trong R6V2 cũng rất đa dạng và phong phú nhiều loại, với sức mạnh và điểm yếu khác nhau như uy lực mạnh nhưng độ chính xác không cao và ngược lại. Đa số các loại súng đều có độ giật cao nên người chơi phải làm quen với cách bắn từng loạt (tap) chứ không thể bắn liên hồi.

Đồ họa của R6V2 không còn được bóng bẩy như bản đầu, những chi tiết trên trang phục cũng bị giản lược đến mức tối đa nhưng nhìn chung, hình ảnh vẫn có thể chấp nhận được, và nhất là đối với những máy PC có thể chạy trơn tru hơn. Âm thanh vẫn làm tốt nhiệm vụ của mình với phần nhạc nền hấp dẫn, những tiếng đạn bắn hay bom nổ rất đã tai. Phần lồng tiếng vẫn là điểm mạnh của R6V2 khi toát lên tính cách của từng nhân vật trong game.

Cuối cùng thì R6V2 đã kết thúc tốt đẹp khi mà kẻ phản bội bị vạch mặt, sự bình yên lại trở về với thành phố Vegas nhộn nhịp, sôi động. Với lối chơi tuy không có nhiều cải tiến, nhưng R6V2 vẫn tạo cho người chơi cảm giác hưng phấn và không khí hồi hộp khi theo dõi từng diễn biến câu chuyện. Lực lượng Rainbow Six sẽ lại lao vào những nhiệm vụ gây cấn hơn nhưng chắc chắn không phải là lúc này. Họ cần thời gian nghỉ ngơi và bạn cũng vậy...

AA_SA

TUROK

Thể loại: Hành động
Hệ máy: PC/PS3/Xbox360
Phát triển: Propaganda Games
Phát hành: Touchstone Studios
Ngày phát hành: 5/2/2008

Trò chơi bắt đầu với nội dung xoay quanh Joseph Turok - thành viên lực lượng đánh thuê Whiskey. Với nhiệm vụ truy bắt Kane - cựu chỉ huy trước đây của Turok - cùng đồng bọn, phi thuyền chở Turok tới một hành tinh chưa xác định và bất ngờ bị bắn rơi. Tỉnh dậy sau vụ tai nạn, Turok nhận ra anh chỉ có một mình bên cạnh đống đổ nát của phi thuyền. Trong lúc tìm kiếm đồng đội và thực hiện nhiệm vụ, Turok phát hiện nơi này còn tồn tại một loài sinh vật khác đáng sợ hơn bao giờ hết - khủng long. Càng đi sâu vào bên trong, người chơi sẽ được cung cấp những tình tiết quan trọng để hiểu thêm về cốt truyện thông qua những mảng kí ức xuất hiện một cách rời rạc của Turok. Liệu mối quan hệ giữa Turok và Kane là như thế nào? Tại sao Turok lại rời bỏ tổ chức của Kane hay lý do loài khủng long vốn đã tuyệt chủng vẫn còn tồn tại? Tất cả sẽ dần dần được hé mở theo từng bước chân của Turok.

Cảm nhận đầu tiên là trò chơi "nạp" khá chậm ở những lúc bắt đầu màn chơi, nhưng sau khi chơi một khoảng thời gian thì thời gian load những màn sau sẽ nhanh hơn. Mặc dù có dung lượng cài đặt lớn và đòi hỏi cấu hình cao (thậm chí sử dụng engine Unreal 3) nhưng hình ảnh của Turok lại không tương xứng với những đòi hỏi trên. Ngoại cảnh rộng lớn với những thung lũng sâu thẳm, núi đá hùng vĩ và rừng cây tràn ngập sắc màu xanh nếu nhìn từ góc nhìn xa, nhưng gần thì bề mặt vẫn còn thô và xơ xài. Ánh sáng màu sắc tuy không thể hiện tốt nhưng phần nào tạo ra chút không khí u ám. Mô hình các nhân vật còn khá góc cạnh, chuyển động cứng nhắc. Điểm nổi bật trong game là lũ khủng long được thiết kế ấn tượng toát lên vẻ "dữ dằn, hung tợn" với đủ hình dáng sắc thái khác nhau. Âm thanh cũng là một điểm hấp dẫn, giai điệu nhanh chậm theo tiết tấu game. Mạnh mẽ, hồi hộp khi chiến đấu và chậm rãi khi những kí ức Turok chợt hiện về. Tiếng gào thét của khủng long, tiếng súng đạn chân thật đã hoàn thành tốt nhiệm vụ của mình.

Bỏ qua những đặc điểm trên, thì có thể thấy cách chơi Turok tương tự những trò chơi bắn súng bình thường. Người chơi chỉ việc cầm súng đi từ đầu đến cuối, làm theo những hướng dẫn và... kết thúc trò chơi. Tuy vậy Turok vẫn nổi lên với những nét hấp dẫn khác biệt. Ngoài việc cầm súng đi càn như Rambo, người chơi có thể lợi dụng được cả môi trường xung quanh trong chiến đấu. Ví dụ như len lỏi giữa những bãi cỏ và dùng dao giết chết tên lính từ phía sau. Hay như khi đối đầu với những con khủng long, chỉ cần nhấp chuột đúng lúc, bạn có thể hạ gục một con khủng long chỉ bằng một nhát dao. Điều thú vị là tùy theo hướng tiếp cận mà chiêu thức kết liễu sẽ khác nhau như đâm, cắt cổ v.v... Turok có thể sử dụng nhiều loại vũ khí từ dao găm, súng ngắn, tiểu liên tới súng phóng lựu, súng phun lửa... tạo ra cảm giác bắn rất đã tay với từng ưu điểm riêng biệt. Đặc biệt, game còn hỗ trợ khả năng bắn hai tay hai súng khá hữu ích.

Kẻ thù trong Turok khá đa dạng, với những tên lính trang bị đạn dược cùng vũ khí tối tân, những con bò sát khát máu nguy hiểm với hàm răng sắc nhọn xé nát con mồi. Những tên lính vừa biết ẩn nấp, vừa biết kêu gọi yểm trợ, trong khi lũ khủng long đông và luôn tấn công bất ngờ, thật khó có cơ hội sống sót khi phải đương đầu với cả hai. May thay, bầy khủng long lại ở phe riêng biệt và sẵn sàng tấn công bất kì ai. Do đó, nếu khôn ngoan, người chơi có thể dùng bầy khủng long tiêu diệt lũ lính mà không cần phải ra tay. Ví dụ như dùng súng phát sáng bắn vào chỗ bọn lính, ánh sáng sẽ thu hút bầy khủng long và bạn chỉ việc "trai cò đánh nhau, ngư ông đắc lợi". Khi bị một con khủng long vật ngã, sẽ xuất hiện mini game và nếu làm đúng bạn sẽ thoát chết và tiện tay "khử" luôn con khủng long đó.

Phải mất khá lâu, phiên bản Turok trên PC mới được phát hành, nhưng điều đó cũng không ngăn nổi sự thích thú khi chơi Turok, nhất là một trò chơi về đề tài khủng long. Có lẽ Turok vẫn chưa thể hiện một cách hoàn hảo về mọi mặt, nhưng với phong cách riêng biệt trong lối chơi, Turok vẫn xứng đáng là một trong những game nên chơi của năm. Nhiệm vụ của Turok vẫn còn tiếp diễn, còn với bạn thì mới chỉ bắt đầu...

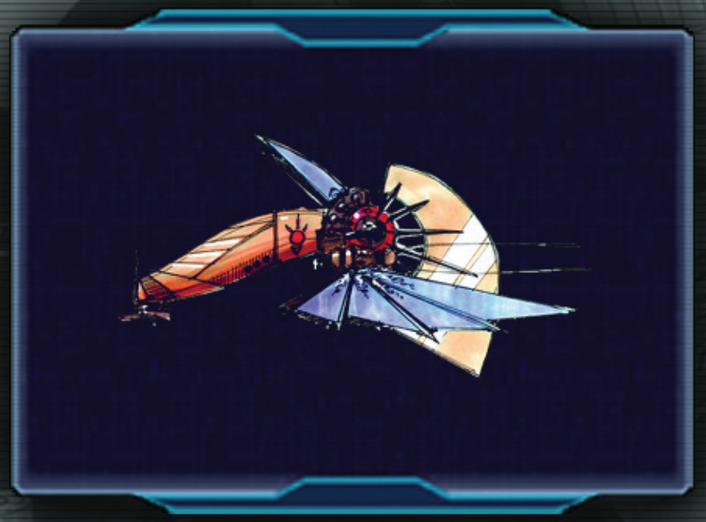
AA_SA

Đây là chòm sao Sirius, ở một nơi mà cách xa hệ Mặt trời. 800 năm trước, khi mà cuộc chiến diễn ra không ngừng giữa một bên là các khối đồng minh bao gồm Anh, Đức, Mỹ, Nhật với một bên là liên minh bao gồm Nga, Trung Quốc và các nước phương Đông. Sau đó, đối với những người đã quá chán nản và sợ hãi với chiến tranh đã hình thành một kế hoạch di cư khỏi hệ Mặt trời nhằm hướng tới một phương trời mới hoà bình. Năm con tàu chứa những cư dân trong tình trạng "ngủ đông" được phóng lên vũ trụ, và bốn trong số đó đã lập nên bốn quốc gia mới, cư trú và phát triển trở thành những cường quốc. Đó là lịch sử, còn tôi là Edison Trent, rời bỏ quê hương Bretonia, trắng tay sau một phi vụ tưởng như béo bở, vậy là tôi trở thành một kẻ tự do.

LỐI CHƠI ĐƠN GIẢN MÀ ĐẶC SẮC

Khác biệt với những game cùng thể loại, Freelancer không quá khó để người chơi dễ dàng làm quen với cơ chế điều khiển phi thuyền của game. Qua nhiệm vụ đầu với những hướng dẫn cơ bản dễ hiểu, người chơi có thể nắm bắt thuần thục và thoải mái "tung hoành" trong không gian vũ trụ bao la. Riêng game cũng có riêng hai chế độ lái bao gồm cố định hay mouse flight - di chuyển tự do bằng chuột. Giao diện của game cũng khá dễ nhìn và tương đối đơn giản cho các thao tác lẫn quản lí. Với nên tảng là một lối chơi mở với phần chơi đơn (single player) cố định với cốt truyện của game dưới các nhiệm vụ chính (main quest), đan xen là những nhiệm vụ nhỏ có thể nhận tại các căn cứ. Có thể người chơi sẽ hơi lạ lẫm với phần chơi đơn chỉ gói gọn trong khoảng 12 tiếng mà chưa khám phá hết được chòm sao Sirius, nhưng phần chơi tự do - freeplay - sẽ diễn ra liền mạch ngay sau khi người chơi hoàn thành nhiệm vụ cuối cùng.

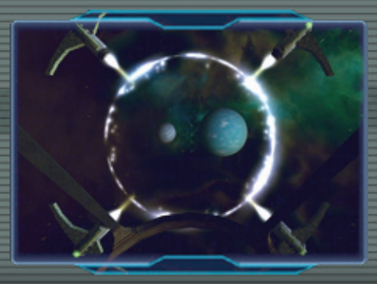
Sở hữu một bối cảnh rộng lớn - chòm sao Sirius, với rất nhiều hệ hành tinh bao gồm các căn cứ trên các hành tinh, những bến đỗ tàu hay thậm chí là một tàu chiến quân sự được liên kết với nhau bởi những tuyến giao thông. Kết

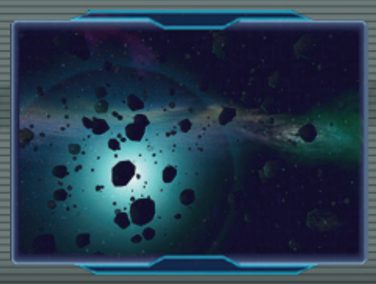


hợp với yếu tố nhập vai, người chơi (trong vai Edison Trent) có thể nhận nhiệm vụ, hay trò chuyện tìm kiếm thêm thông tin ở những quán bar, mua sắm các trang bị cho phi thuyền, buôn bán hàng hoá và cũng có thể "tậu" một chiếc phi thuyền mới cho mình. Bởi Edison là một lính đánh thuê tự do (free-lancer), cho nên người chơi có thể tự chọn cho mình một hướng đi như trở thành một thương gia, hay một kẻ săn tiền thưởng (bounty hunter). Một điểm khá thú vị của Freelancer là mỗi quốc gia đều có rất nhiều những tổ chức hay những công ty đối địch với nhau. Như vậy người chơi sẽ phải cẩn trọng trong quan hệ với các phe phái, bởi vì chúng giống như một "con dao hai lưỡi", tấn công phe này cũng có thể làm phật lòng nhiều phe khác, đơn giản là vậy.

ĐỒ HỌA XÚC TIẾN CHIẾN TRƯỜNG

Chỉ đòi hỏi một cấu hình vô cùng "nhẹ cân", Freelancer quả là thích hợp kể cả với những máy tính chỉ có card đồ hoạ 32MB với RAM 128MB. Tuy vậy, Freelancer vẫn đủ để người chơi có thể hài lòng về hình ảnh và đồ hoạ của mình. Những trận chiến trong không gian như được đồ hoạ "tiếp lửa" như một tập phim Battlestar Galactica hoành tráng rực rỡ với đủ hiệu ứng khói lửa, những tia lửa đạn với đủ màu sắc, những phi thuyền bốc lửa sáng rực, những linh kiện bị văng ra mỗi khi bị "ăn" phải một tràng đạn của đối phương. Ngoài





MẸO VẶT

Nếu bạn cảm thấy chưa hài lòng với độ khó của game, các bạn có thể chỉnh sửa độ khó trong game bằng cách tìm file "perfoptions.ini" có trong thư mục My Documents/My Games/Freelancer và mở nó bằng notepad. Tìm dòng:

DIFFICULTY_SCALE = 1.00

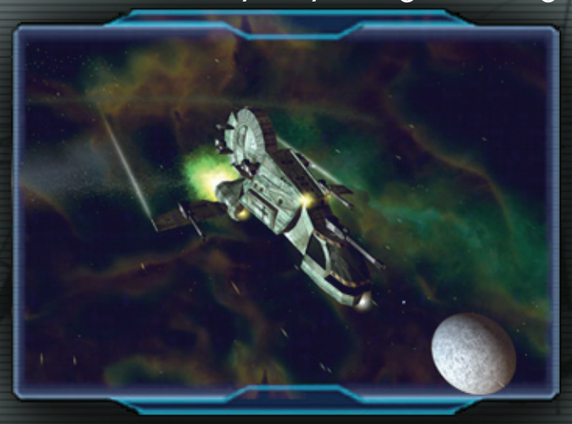
Để nâng cao độ khó, bạn hãy sửa giá trị "1.00" thành "2.00". Còn ngược lại, nếu bạn muốn trở nên bất tử, hãy hạ giá trị xuống còn "0.00".

ra những nhà thiết kế game còn là những kiến trúc sư đại tài với những công trình kiến trúc đậm chất sci-fi (viễn tưởng) mà mang những nét riêng biệt của mỗi quốc gia, được phác hoạ chi li cẩn thận qua những concept art.

ĐÁNG ĐỂ CHƠI

Chỉ vậy nhưng Freelancer thực sự là một game "đáng đồng tiền bát gạo", giúp cái tên Digital Anvil vốn nổi như cồn từ khi Starlancer được Microsoft để ý nay càng nổi tiếng với dự án biến Freelancer thành một game online với sự tham gia của tất cả người chơi trên toàn thế giới. Một điều thật đáng tiếc khi Digital Anvil bị Microsoft mua lại, Chris Roberts đầy kinh nghiệm rời khỏi công ty, và Digital Anvil cũng bị giải thể vào năm 2006, kéo theo dự án đầy hứa hẹn trên phải chấm dứt. Mặc dù vậy, Freelancer cũng đã để lại dấu ấn đầy sâu sắc của mình và là nguồn cảm hứng của những DarkStar One hay Space Force: Rogue Universe sau này.

Tên truy cập



Thể loại: Mô phỏng
Hệ máy: PC
Phát triển: Digital Anvil
Phát hành: Microsoft
Ngày phát hành: 4/3/2003

Thể loại: Hành động/Nhập vai
Hệ máy: PC
Phát triển: GSC Game World
Phát hành: Koch Media
Ngày phát hành: 29/8/2008

Vào cái thời mà PS2 còn làm mưa làm gió thế giới console, người khổng lồ Microsoft hẳn đã rất chật vật để tìm cho hệ máy con cưng Xbox của mình một chỗ đứng trên thị trường, nhất là khu vực châu Á. Một trong những lý do chính là Xbox thiếu hụt các tựa game nhập vai (RPG), đặc biệt là game nhập vai Nhật Bản (J-RPG), vốn đã rất được gamer Á châu ưa chuộng.

Trong nỗ lực giành giật thị phần, MS đã đặt hàng nhiều studio các tựa game theo phong cách J-RPG. Một trong số đó là việc giao cho studio Climax Group (Anh) thực hiện Sudeki.

Tuy xuất thân từ một studio Anh quốc, nhưng Sudeki lại không hề giấu giếm "mục tiêu châu Á" của

mình: Từ box art với những hình ảnh anime bắt mắt tới cách thiết kế nhân vật theo mô tuýp "hiệp sĩ - công chúa" đậm chất Á lãng mạn. Truyện game xoay quanh Tal - một hiệp sĩ hoàng gia trẻ tuổi, với bối cảnh là thế giới với hai nửa, một bên là Haskilia tươi đẹp, nửa còn lại Akloria âm u. Một ngày nọ, Haskilia bị các sinh vật bóng tối Akloria tấn

công. Nhóm bạn của Tal, trên hành trình của mình, dần dần khám phá ra bí mật về các viên pha lê trong thế giới Sudeki cùng với những âm mưu toan tính đằng sau đó.

Hệ thống quản lí và giao diện của Sudeki được tinh giản tối đa giúp người chơi sẽ được tự do vùng vẫy trong môi trường 3D mà "tả xung

hữu
đột". Game có tất cả 4 nhân vật, với hai phong cách chiến đấu tương đương với góc nhìn nhân vật. Cận chiến - sử dụng góc nhìn người thứ ba (third person) và tấn công tầm xa - sử dụng góc nhìn người thứ nhất (first person) không khác gì một game bắn súng, đặc điểm này khá độc đáo. Ngoài tấn công thông thường, nhân vật còn có thể sử dụng phép thuật và tuyệt chiêu, và những phép thuật hỗ trợ cấp cao chỉ có thể thi triển nếu làm đầy thanh "overdrive" trong mỗi trận đánh (tương tự FFX). Việc nâng cấp các chỉ số HP, SP... cũng cực kỳ đơn giản, bạn chỉ việc dùng điểm kinh nghiệm để mua các gói nâng cấp làm tăng các chỉ số.

Một hệ thống chiến đấu có nhiều điểm sáng tạo và độc đáo nhưng không khó để nhận ra Sudeki vẫn còn khá hời hợt và thiếu chiều sâu. Việc nâng cấp các chỉ số quá đơn giản gây việc tuỳ biến nhân vật nhàm chán, nâng cấp vũ khí sơ sài và không thật hiệu quả. Các nhân vật đều có kỹ năng (skill) riêng nhưng chúng lại không khác nhau lắm về hình thức. Các đòn combo có vẻ hấp dẫn nhưng cách thi triển khá khó chịu. Chưa kể người chơi thường xuyên bị áp đảo về số lượng cùng AI "lấy thịt đè người" của máy. Với sự xuất hiện khá dày đặc các trận đánh, có thể nói Sudeki "thử thách" tính kiên nhẫn của người chơi.

Ngoài ra, Sudeki dường như được bù đắp với đồ họa khá bắt mắt. Tông màu tươi tắn, sặc sỡ với những hiệu ứng phép thuật ưa nhìn làm người chơi tạm quên đi sự bê bối của gameplay. Tuy vậy không tránh khỏi những thiếu sót như nhân vật thiết kế chưa tốt, hình vẽ art work không đến nỗi nào nhưng khi render 3D thì không đạt, nhất là nhân vật Tal, trông rất... già, xấu và thiếu nét biểu cảm. Những đoạn phim hay cắt cảnh ngắn, ít ỏi và cũng chỉ đạt mức tạm được.

Thật tiếc cho Sudeki, một game có ý tưởng, nhưng cách thực hiện thì chưa thực sự chín muồi. Và càng chơi, bạn càng cảm thấy rõ điều này hơn. Game có ít mini game và side quest, cách thực hiện lại không hấp dẫn. Đến như đi tìm vũ khí cuối của các nhân vật mà cũng dễ đến... chán phèo! Có bao giờ bạn thấy một game mà chưa đi đến giữa game đã có thể lấy kiếm cuối chưa? Việc thiếu hụt các extra cộng với giá trị chơi lại nghèo nàn làm Sudeki "trôi tuột" khỏi trí nhớ người chơi và không để lại nào ấn tượng nào đáng kể. Nhưng vẫn có những lý do khiến Sudeki đáng để mất tới nếu bạn chỉ có một chiếc PC cũ và chẳng sở hữu hệ console nào, bạn không phải là người quá khó tính và cần một game tương đối dễ chơi, chắc chắn bạn vẫn khó lòng cưỡng lại sức hút của Sudeki. Có còn hơn không, đúng không nào?

Nomurason

KIẾN TRÚC trong GAME

Kiến trúc bắt nguồn từ đâu...?

Từ khi nhân loại hình thành, trước nhu cầu tự đề kháng với tự nhiên, kiến trúc xuất hiện nhằm một mục đích đơn giản - đó là phục vụ đời sống con người, bảo vệ con người trước thiên nhiên hoang dã, tất cả nhằm đáp ứng được một nhu cầu tất yếu quan trọng của loài người - tồn tại. Lúc này kiến trúc đề cao tính ổn định, lâu dài. Qua những thời kỳ biến động của lịch sử, từ sự hình thành của các nền văn hóa, kiến trúc lúc này được phát triển về mặt thẩm mỹ học, trở thành những phong cách kiến trúc, tiêu biểu cho từng nền văn hóa riêng. Phân chia qua các dòng lịch sử, dựa trên những nền văn hóa nhất định, kiến trúc được chia thành từng dòng, có thể kể đến vài cái tên như kiến trúc Hy Lạp cổ đại, kiến trúc theo trường phái Gô-tích (Gothic), kiến trúc Phục Hưng hay kiến trúc hiện đại và hậu hiện đại (Modernism & Postmodernism).

Từ hiện thực tới trong game

Sự hiện diện của kiến trúc trong game là điều không thể phủ nhận hay chối bỏ, tất nhiên vì nếu đã có cảnh quan, tất nhiên phải có kiến trúc. Kiến trúc trong game xuất hiện rất đa dạng với nhiều trường phái, nhiều phong cách. Và đôi khi, để thể hiện cái sức mạnh của game engine, những nhà phát triển game thường đầu tư chăm chút một cách tỉ mỉ cho những công trình kiến trúc trong game. Nhờ sự kết hợp nhuần nhuyễn giữa không gian và kiến trúc, người chơi dễ dàng "thấm" được không khí (atmosphere) của game, ví dụ nếu muốn gợi lên một khung cảnh gây sự e dè, sợ sệt thì những căn nhà hoang tàn đổ nát với cửa kính nát vụn, những vệt máu loang lổ sẽ gợi lên được cái không khí sợ hãi. Và đối với một nhà thiết kế game, việc đưa được kiến trúc vào game, thuyết phục được người chơi có thể nói là một công việc không hề dễ dàng.

Lời kết - Conclusion

Thế giới con người được cảm nhận qua nhãn quan muôn màu muôn vẻ. Kiến trúc cũng vậy, từ khi hình thành định nghĩa kiến trúc cho tới nay, kiến trúc không còn đơn giản chỉ là phục vụ, bảo vệ hay che chở loài người, mà đó còn là óc thẩm mỹ, sự tính toán đầu tư của khoa học. Và đối với game, kiến trúc còn trở thành một công cụ hữu hiệu, hay đơn thuần cụ thể hoá những gì vô thực nhất...

Tên truy cập

Gothic

Phong cách kiến trúc Gothic ra đời vào giữa và cuối thời kỳ trung cổ ở châu Âu. Kiến trúc Gothic được thể hiện rõ rệt nhất trong các nhà thờ, thánh đường và thậm chí còn hiện diện cả ở những công trình lâu đài, cung điện. Mang nét đặc trưng với những họa tiết hoa văn tinh xảo tận dụng triệt để những đường cong và vòm nhọn, kiến trúc Gothic ẩn hiện trong những toà lâu đài cổ kính rêu phong, mang lại vẻ huyền bí và trang nghiêm. Đối với game, đôi lúc những tòa lâu đài hay thánh đường sử dụng kiến trúc Gothic nhằm tăng vẻ u ám và mang lại không khí tăm tối. Xê-ri Castlevania, Chaos Legion hay Medieval 2: Total War là một vài tựa game có thể dễ dàng nhận ra kiến trúc Gothic trong đó.

Á Đông (East Asian)

Phương Đông vốn nổi bật với những công trình đậm nét tôn giáo như chùa, đền, đình, miếu mạo. Kến trúc phương Đông gắn liền và luôn tuân thủ nghiêm ngặt phong thuỷ từ việc chọn địa điểm cho tới bố trí nội thất trong một căn nhà. Những căn nhà được xây theo lối kiến trúc phương Đông thường thân thiện với thiên nhiên, hài hoà với cảnh quan, không quá cầu kỳ phức tạp, đồ vật được bố trí theo ngũ hành tương khắc. Một vài game với bối cảnh là châu Á đã thể hiện khá hợp lý kiến trúc Á Đông, ta có thể cảm nhận được cái không khí của một thị trấn đông đúc tấp nập, hay cung đình tráng lệ mà nghiêm trang, cũng có khi là vẻ thanh tao tĩnh lặng của một ngôi chùa. Một vài cái tên tiêu biểu như Jade Empire - áp dụng rất hiệu quả kiến trúc Trung Hoa vào trong thiết kế bối cảnh, Genji: Dawn of the Samurai - kết hợp nhuần nhuyễn giữa kiến trúc của xứ sở hoa anh đào với khung cảnh đẹp như tranh vẽ.

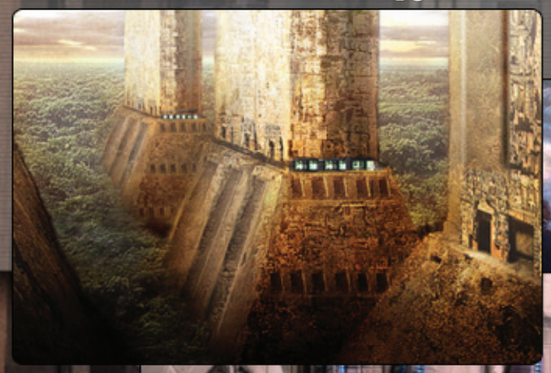
Hiện đại và Hậu hiện đại (Modernism & Postmodernism)

Sự tiến hoá không ngừng của nhân loại kèm theo sự xuất hiện của kiến trúc theo lối hiện đại và sau này là hậu hiện đại, đáp ứng nhu cầu cả về thẩm mĩ lẫn khoa học, đồng thời thể hiện một lối tư duy mới. Đó là những toà nhà chọc trời, những khu chung cư căn hộ cao tầng, những cao ốc, hay thậm chí những công trình độc đáo phá cách cũng thuộc hai trường phái tưởng như đối lập nhau này. Và chúng cũng rất dễ bắt gặp thường ngày ở các đô thị. Không mấy xa lạ và rất đỗi quen thuộc, The Sims - nếu bạn muốn là trở thành một kiến trúc sư "amateur" chỉ với cái click chuột, hoặc bay nhảy qua những toà cao ốc như Spiderman.

Viễn tưởng (Sci-fi)

Khi một thế giới mới được xây dựng, đi kèm theo nó phải là một trường phái kiến trúc mới. Những nhà thiết kế game đã đem lại những giấc mơ không tưởng về kiến trúc tới người chơi. Một trong những dạng phổ biến nhất chính là surrealism (siêu tưởng), với những dạng kiến trúc chấm phá điểm xuyết, đến nỗi ngược đời và đôi khi còn trái ngược với quy luật tự nhiên. High-tech như đúng theo cái tên của mình, tích hợp những công nghệ khoa học kỹ thuật tiên tiến nhất vào trong kiến trúc và phục vụ đời sống. Game là một nơi điều không có thật sẽ trở thành sự thật, chính bởi vậy qua những xê-ri Star Wars, hay những game phiêu lưu như The Myst đã là một minh chứng rõ ràng nhất cho kiểu kiến trúc này.

16



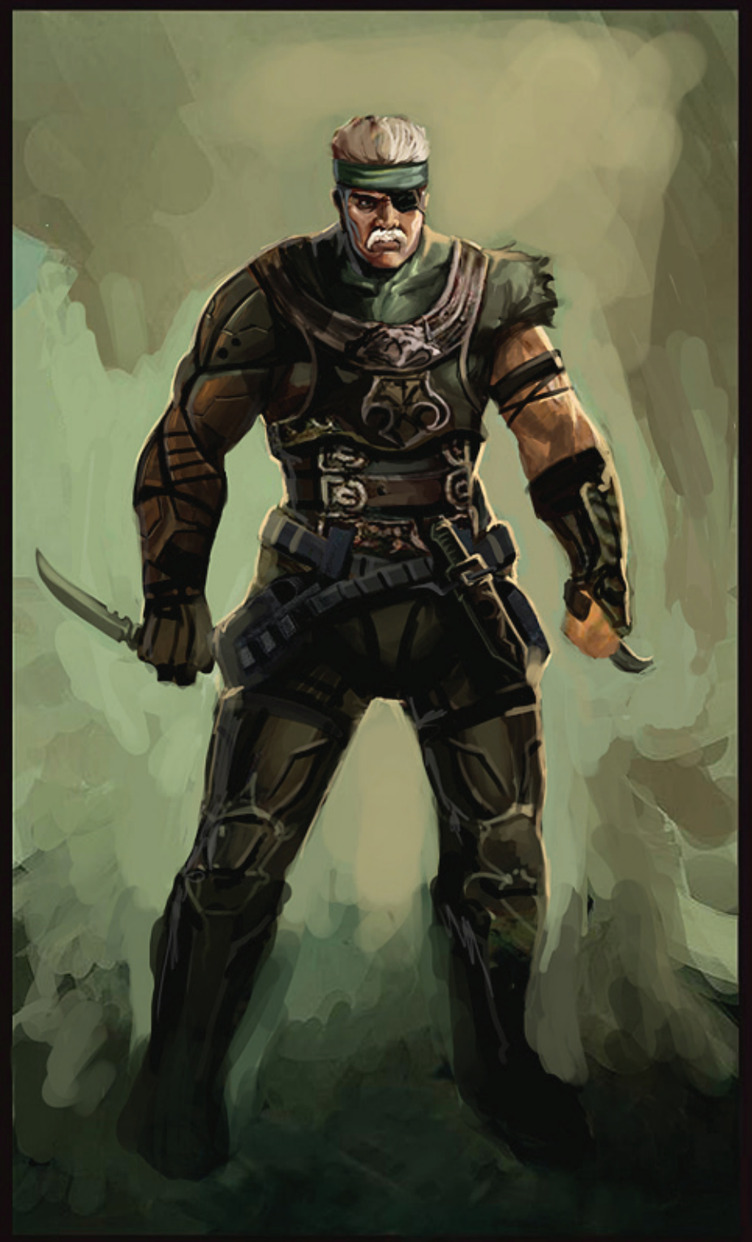
METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB

DUALSHOCK®3 COMPATIBLE

KONAMI

WALL-E
WALL-E



Tác giả: Nikita Kabuto
http://www.flickr.com/photos/nkaphuoc/

comig soon